



**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

**PROGRAMA DE LA MATERIA CORRESPONDIENTE A LA  
INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN.**

**Coordinación:** Área de Interfaz Hombre-Computadora

**Clave:** LIC 208  
**Créditos:** 10  
**Modalidad:** Escolarizada

**Nivel de Ubicación:** Básico  
**Tipo de Materia:** Obligatoria

**MATERIA CONSECUENTE:** Ninguna

**PRIMAVERA – OTOÑO**

**VERANO**

**AUTOR(ES) DEL PROGRAMA:**

Dr. Héctor Jiménez Salazar	
M.C. Graciano Cruz Almanza	

**FECHA DE ELABORACIÓN/REVISIÓN:** Agosto 2007

**JUSTIFICACIÓN:**

**OBJETIVO GENERAL DE LA MATERIA:**

El estudiante estará capacitado para usar cualquier sistema gráfico y desarrollar herramientas básicas del graficado.

**CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL PERFIL DE EGRESO:**

## **CONTENIDO TEMÁTICO**

<b>UNIDAD: 1</b>	<b>TÍTULO: VISUALIZACIÓN DE LUGARES GEOMÉTRICOS</b>
------------------	---

**OBJETIVO ESPECÍFICO:**

CONTENIDO DE LA UNIDAD		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
			Exposición del profesor y discusión grupal.  Exposición del profesor y discusión grupal. Exposición del profesor y discusión grupal.	

<b>UNIDAD: 2</b>	<b>TÍTULO: OPERACIONES COMUNES DE DIBUJO Y EDICIÓN EN 2D</b>
------------------	--

**OBJETIVO ESPECÍFICO:**  
El estudiante conocerá los algoritmos y técnicas de graficado en dos dimensiones

CONTENIDO DE LA UNIDAD		Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
2.5 Almacenamiento de dibujos: cadenas			<p>Exposición del profesor, discusión grupal y elaboración de software.</p> <p>Exposición del profesor, elaboración de software.</p> <p>Visualización y análisis de los resultados.</p> <p>Exposición del profesor y elaboración de modelos matemáticos. Elaboración de software. Visualización y análisis de los resultados</p> <p>Exposición del profesor, elaboración de software. Visualización y análisis de los resultados.</p> <p>Exposición del profesor, elaboración de software. Visualización y análisis de los resultados</p>	<p>Rec – Básicos</p> <p>Rec – Básicos</p>

UNIDAD: 3	TÍTULO: GRAFICACIÓN EN TRES DIMENSIONES
OBJETIVO ESPECÍFICO:	

El estudiante conocerá los algoritmos y técnicas de graficado en tres dimensiones.					
CONTENIDO DE LA UNIDAD			Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
3.2	Algoritmos de ocultamiento de líneas			<p>Exposición del profesor y discusión grupal.</p> <p>Exposición del profesor, discusión, análisis de métodos y paradigmas.</p> <p>Exposición del profesor, discusión, análisis de métodos y enfoques.</p> <p>Exposición del profesor, discusión, análisis de métodos y enfoques.</p>	Rec – Básicos

UNIDAD: 4	TÍTULO: RETOQUE DE DIBUJOS
OBJETIVO ESPECÍFICO: El alumno aprenderá los conceptos básicos de sombreado, textura e iluminación.	

CONTENIDO DE LA UNIDAD			Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
	HT	HP			
				Exposición del profesor, elaboración de software. Visualización y análisis de los resultados. Exposición del profesor, elaboración de software. Visualización y análisis de los resultados.	

UNIDAD: 5 TÍTULO: MANEJO DE UN SISTEMA CAD

OBJETIVO ESPECÍFICO:

CONTENIDO DE LA UNIDAD			Actividades de Aprendizaje	Técnicas	Recursos Necesarios
	HT	HP			
				Exposición del profesor, elaboración de software. Visualización y análisis de los resultados.	

			Exposición del profesor, elaboración de software. Visualización y análisis de los resultados.
--	--	--	--

	NOMBRE DE LA PRACTICA		HORAS

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

EXÁMENES PARCIALES DEPARTAMENTALES		

Asistencias:	

**REQUISITOS DE ACREDITACIÓN:**

**BIBLIOGRAFÍA:**

**TITULAR (RESPONSABLE) DE LA MATERIA:**

**FECHA DE ELABORACIÓN Y AUTOR(ES) DEL PROGRAMA:**



